
PlayStation
Parasite Eve II™
パラサイト・イヴ 2



このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 02480~1

Mitochondria

【ミトコンドリア】

生物細胞内にある細胞小器官。細胞核とは異なる独自の遺伝子を有することから、太古の時代に核によって取り込まれた生物のなごりといわれるが、逆にミトコンドリアが核に寄生(パラサイト)したとする説もある。生体内のエネルギーのやり取りに重要な働きを持つATPを生成する。

Mitochondria Eve

【ミトコンドリア・イヴ】

さまざまな人種の人間からミトコンドリアDNAを採取し、遺伝配列を調べると、すべての人種が、かつてアフリカに生活していた一集団の女性に行き着く、という仮説がある。この女性たちを、神話にちなんで擬人化し、「ミトコンドリア・イヴ」と呼ぶ。

1997年クリスマス・イヴ、カーネギー・ホールで発生した集団人体発火事件を発端に、一週間に渡ってニューヨークを震わせた「マンハッタン連続怪死事件」。それは、数十億年の太古から細胞内に寄生し、人類と共に進化してきたミトコンドリアが突然覚醒し、独自の意思を持って活動を始めたことに起因するものだった。凄惨を極めた事件は、N.Y.市警アヤ・ブレア刑事の活躍によって一応の解決をみたが、それはまだ、さらなる惨劇のほんの始まりに過ぎなかった。

事件後、世界に拡散しつつあるミトコンドリア関連事件を追い続けていたアヤがその事実に気づいたのは、事件の記憶もようやく薄れ始めた2000年、9月、蒸し暑い夏の終わりの日だった―

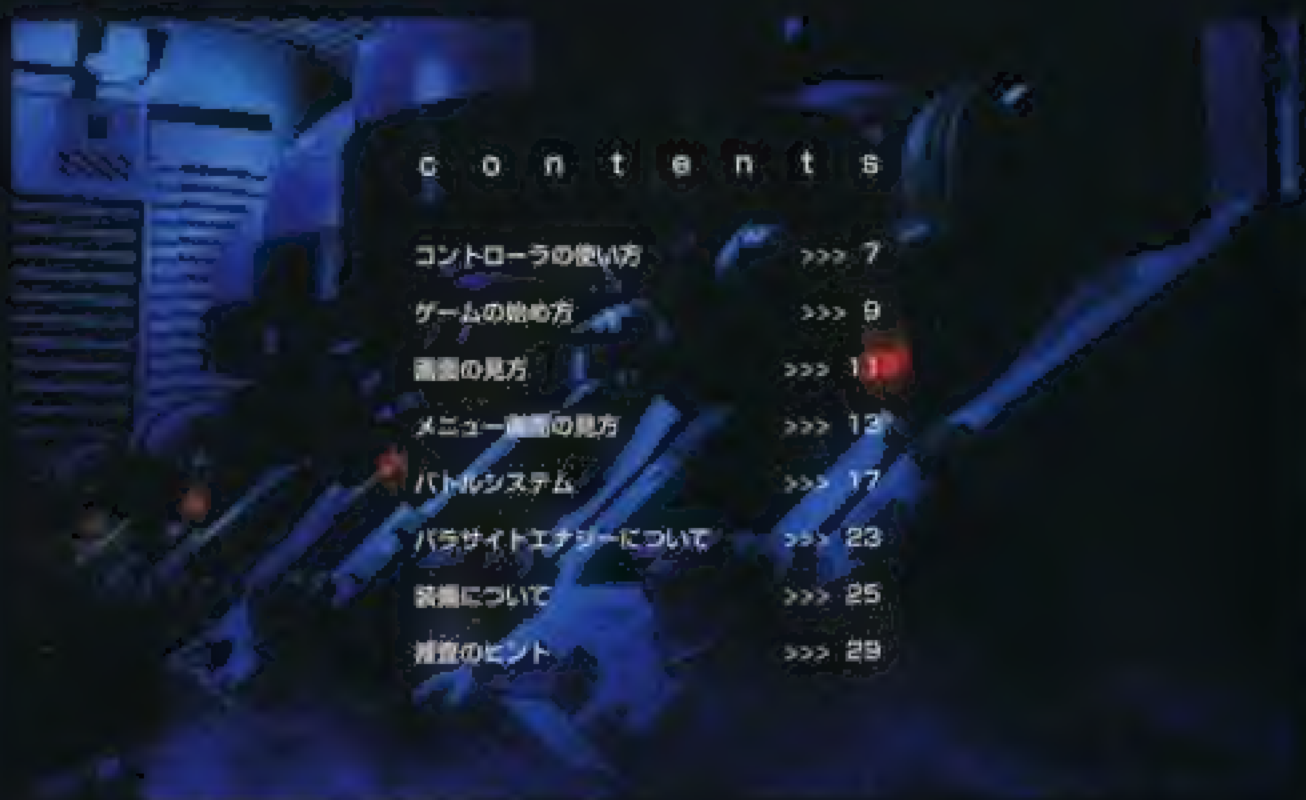


Aya Brea アヤ・ブレア

age: 27

Kyle Madigan カイル・マディガン

age: 29



contents



Eric Baldwin
エリック・ボールドウィン
age：50

Rupert Broderick
ルパート・ブロドリック

Pierce D.Carradine
age：31

Gary Douglas
ギャリー・ダグラス
age：56

コントローラの使い方

コントローラ各部の名称とその機能を紹介します。コントローラの操作方法・各ボタンの機能は、[戦闘モード]時とそれ以外の[探索モード]時で大きく異なっています。それぞれのモードでの操作方法をご確認ください。
各ボタンの機能設定は、「OPTION」画面の「キーコンフィグ」で変更することができます。振動機能も「OPTION」画面で設定できます。

<アナログコントローラ>

[探索モード]



L1・L2ボタン
使用しません

アナログモードスイッチ
アナログ⇔デジタルの切替（LED点灯中はアナログモードで作動）

方向キー
キャラクターの移動（↑＝前進、↓＝後退、←→＝左右へ方向転換）／カーソルの上下左右移動

左スティック
キャラクターの移動・方向転換／カーソルの上下左右移動

セレクトボタン
GPSマップを開く

LED

スタートボタン
メニューウインドウを開く

R1・R2ボタン
使用しません

△ボタン
パラサイトエナジーウインドウを開く／ヘルプウインドウを開く（メニューウインドウ・GPSマップが開いている場合）

○ボタン
目前の対象を調べる／目前の人物に話しかける／選択項目の決定／ドアを開けて進入（退出）／階段の昇り降り

×ボタン
選択をキャンセル／ウインドウを閉じる／押しながら方向キーで走る

□ボタン
武器を構え戦闘／選択項目の決定

右スティック
使用しません

アナログコントローラの左スティックはLED点灯中のみ使用可能です。
振動機能は、LED消灯中でも使用可能です。
振動機能は「OPTION」画面の「振動機能」でON／OFFの選択ができます。

<コントローラ>

各ボタンの機能は、<移動モード時><戦闘モード時>ともに、アナログコントローラと同じです。



[戦闘モード]



L1・L2ボタン
使用しません

アナログモードスイッチ
アナログ⇔デジタル切替（LED点灯時はアナログモードで作動）

方向キー
キャラクターの移動（↑＝前進、↓＝後退、←→＝左右へ方向転換）

左スティック
キャラクターの移動・方向転換

セレクトボタン
振動機能オン・オフ切替

LED

スタートボタン
アタッチメント・ウインドウを開く

R2ボタン
サブアーム発射（攻撃）

R1ボタン
メインアーム発射（攻撃）

△ボタン
パラサイトエナジーメニューを開く

○ボタン
前方の対象を調べる／選択項目の決定

×ボタン
ターゲッティング・構えの解除などをキャンセル／ウインドウを閉じる

□ボタン
攻撃目標をターゲッティング

右スティック
使用しません

□ボタンで、武器を構えて攻撃目標をターゲッティングします（照準を合わせる）。押すたびに、プレイヤーの向いている方向の近い敵から順にターゲッティング目標が変更されます。□ボタンを押しながら方向キーの左右を押すと、旋回してターゲッティングする敵や物を任意に変更できます。パラサイトエナジーメニュー表示時の操作／方向キーの左右：パラサイトエナジーの選択、○ボタン・□ボタン：パラサイトエナジーの決定・発動、×ボタン・△ボタン：キャンセル（メニューを閉じて戦闘画面に戻ります）

START GAME



ゲームの始め方とセーブ

プレイステーション本体に「パラサイト・イヴ2」のディスクを正しくセットして本体の電源を入れてください。デモムービー終了後タイトル画面になります。スタートボタンを押すとゲームのスタートメニューが表示されます。方向キーの上下で項目を選択し、○ボタンで決定してください。（デモムービーはスタートボタンでスキップできます。）

New Game

ゲームを最初から始められます。「New Game」を選択すると、スタッフクレジットの入ったオープニングムービーが流れ、物語が始まります。オープニングムービーはスタートボタンでスキップすることができます。



Continue

ゲームをセーブされているデータの続きからプレイすることができます。選択するとメモリーカードの中のファイルが表示されます。続きをプレイしたいファイルを選択し、○ボタンで決定してください。



Option

振動機能のオン／オフが選択できます。



ゲームのセーブ

ゲームの進行状況の記録（セーブ）するには、マップ上にある[illegible]を使い、[illegible]。[illegible]、セーブするかどうかを[illegible]。「はい」を選択してセーブするファイルを選択してください。[illegible]「New File」を選択してください。メモリーカードは、メモリーカード差込口1に[illegible]してください。





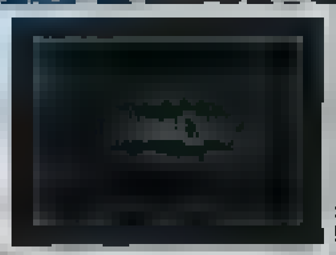
メモリーカードについて

セーブファイルは、1ファイルにつき1ブロック使用します。

ゲームの目的とゲームオーバー

プレイヤーが操作するのは、[illegible]アヤ・ブレア[illegible]。[illegible]ゲームの目的です。[illegible]ゲームオーバーです。





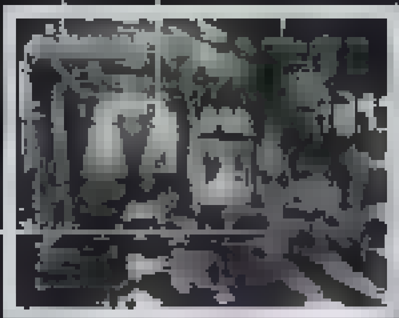
BASIC GUIDE

画面の見方

ゲームは、[移動モード]と[戦闘モード]で画面構成や操作の仕方が異なります。ここでは、ゲームを進める基本となる[移動モード]の画面を解説します。

[移動モード] 画面の見方

プレイヤー・キャラクター(アヤ)のHPとMPの[illegible]、数字と横向きバーで表示されています。バー全体の長さは、HP・MPの最大値を表しています。



電話
赤いランプがついています。電話をかけると、さまざまな情報が得られることがあります。セーブもできます。

プレイヤー・キャラクター(アヤ)
方向キー・左スティックで移動させることができます。階段やドア付近で○ボタンを押すと、階段の昇降・ドアの開閉と出入りができます。調べたい物の前で○ボタンを押すと、目の前の物を調べます。

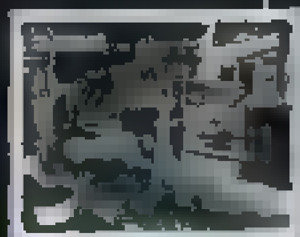
フリーサーチ画面

[illegible]を歩いていると、画面がアップに切り替わることがあります。[illegible]は、左スティックもしくは方向キーで操作できます。より詳しく調べられるところにくると、[illegible]。○ボタンで、アクションを[illegible]してください。



戦闘について

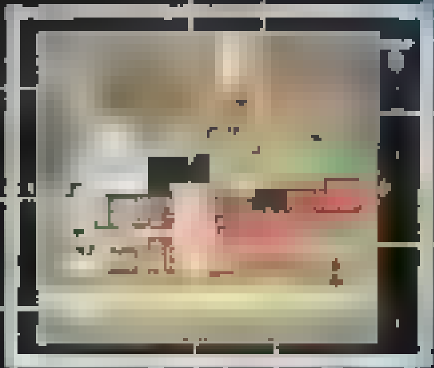
[移動モード]中に□ボタンを押すと銃を構え、一定のエリア内の敵をサーチします。敵がいれば、戦闘モードに入ります。この場合、敵に先制攻撃をかけることができます。



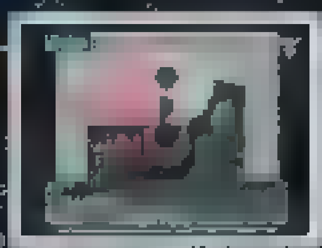
GPS



GPSマップの見方



ヘルプウインドウ



MENU WINDOW

メニューウインドウ

移動モード時にスタートボタンを押すと、装備の変更・アイテムの使用・パラサイトエナジーの習得などさまざまなことができるメニューウインドウが開きます。

メニュー画面の見方

実行できるコマンドが表示されています。方向キーの上下で選択したいコマンドにカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。

アヤのHP・MPの現在値／最大値、貯まっているEXP（経験値）、貯まっているBP（バウンティポイント）が表示されています。



装備している武器と、装填されている弾薬が表示されています。

習得したパラサイトエナジーのレベルが表示されています。

装備しているアーマーの防御効果、アタッチメントに装着したアイテムのアイコンを表示しています。

カーソルが指しているコマンドの説明が表示されます。

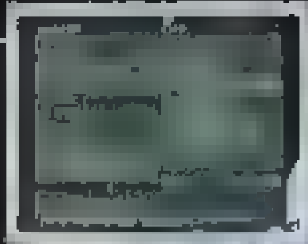
KEY

KEYコマンドを選択すると、事件の調査・解決に必要なキーアイテムの確認画面に移ります。物語を進めるうちに入手した[illegible]は、自動的にキーアイテムに追加されます。方向キーでキーアイテムを選び、△ボタンを押すと、そのキーアイテムを調べることができます。また、[illegible]ボタンを押すと、[illegible]ます。[illegible]ところで使用しても、[illegible]。キーアイテム[illegible]ので、[illegible]ください。



USE

USEコマンドを選択すると、[illegible]やアイテムの使用ができる[illegible]に切り替わります。[illegible]したい[illegible]にカーソルを合わせ、○ボタンで決定してください。



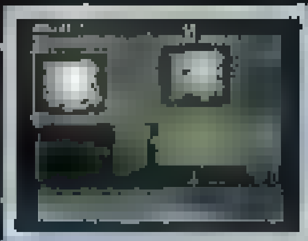
補助武器の変更

[illegible]（WEAPON）[illegible]すると、[illegible]していない[illegible]と交換できます。[illegible]をカーソルで選び、[illegible]してください。RANGEは[illegible]、RATEは[illegible]。[illegible]



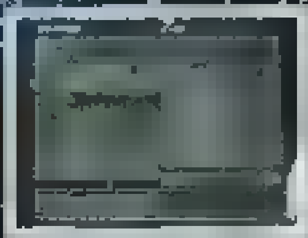
弾薬の装填・変更

[illegible]（BULLET）[illegible]すると、[illegible]できます。[illegible]してください。POWERは[illegible]。



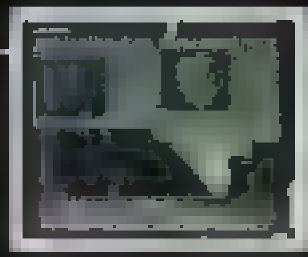
メインアームとサブアーム

[illegible]二種類の[illegible]を持っている[illegible]（BULLET）[illegible]に、二種類の[illegible]メインアーム、下がサブアーム[illegible]



MENU WINDOW

アーマーの変更



[illegible]（ARMOR）[illegible]

アタッチメント



全てのアーマーは、[illegible]

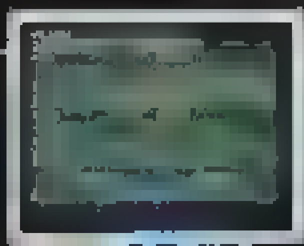
[illegible]アイテムと交換できます。

アイテムの使用



[illegible]「使う」[illegible]「捨てる」[illegible]

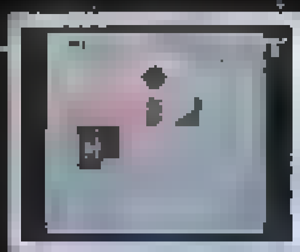
P. ENERGY



[illegible]

MAP

[illegible]



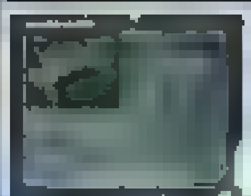
OPTION

[illegible]



ヘルプウインドウ（より詳しいガイドの見方）

[illegible]

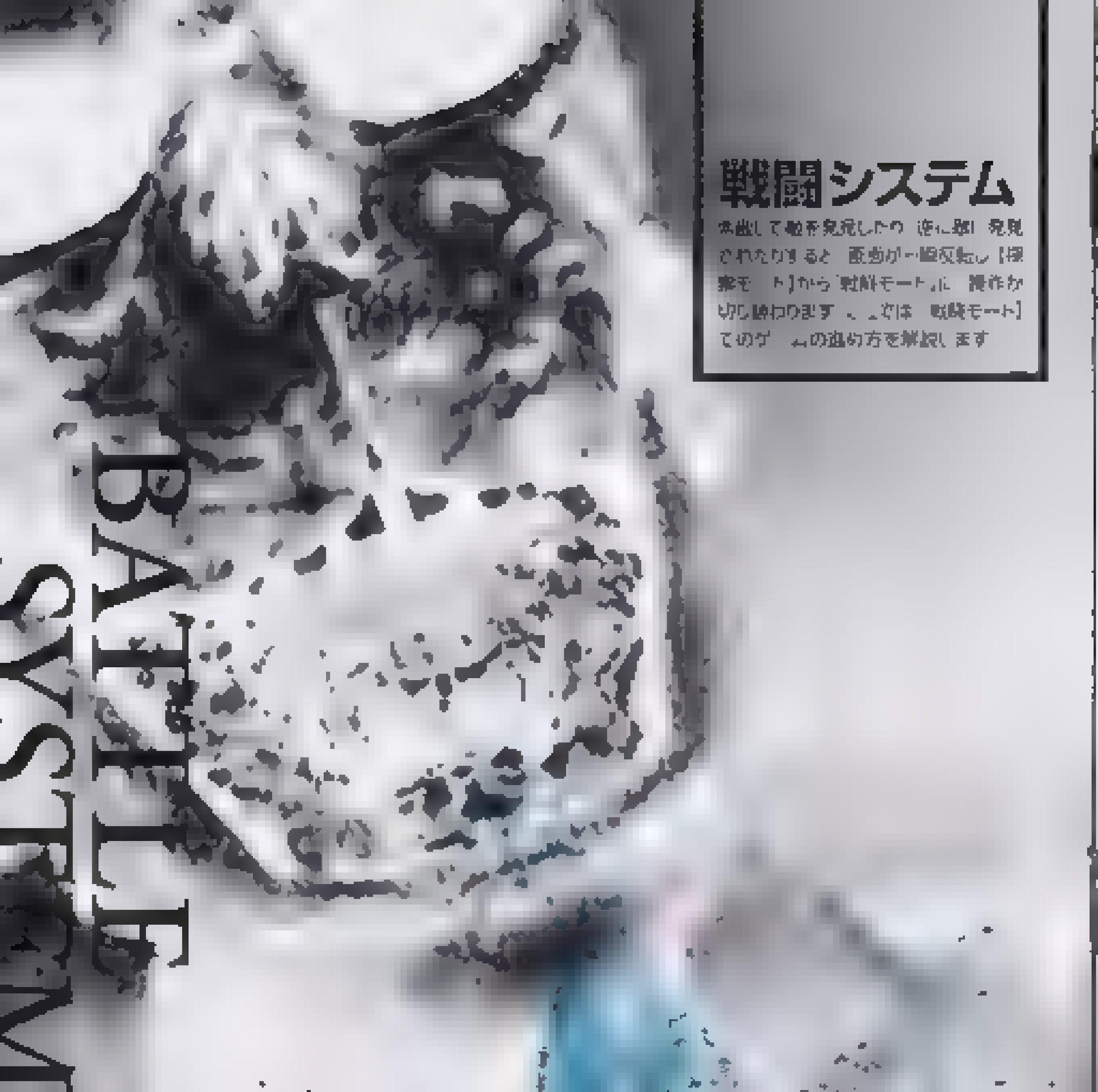




[illegible]

戦闘システム

探索して敵を発見したり、逆に敵に発見されたりすると、画面が一瞬反転し【探索モード】から【戦闘モード】に、操作が切り替わります。ここでは、【戦闘モード】でのゲームの進め方を解説します。



【戦闘画面の見方】

戦闘はリアルタイムで[illegible]られます



ユサのHP・MPの現在値が表示されています

ターゲットマーク
ターゲッティング中の敵に表示されます

ダメージカウンター
[illegible]を表示します

[illegible]レーダー
[illegible]

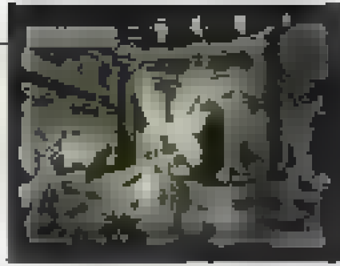
[illegible]

ターゲッティング

[illegible]

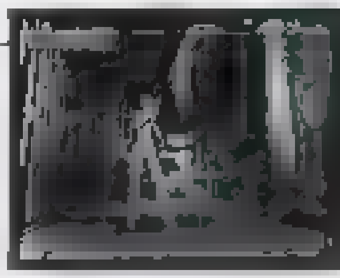


攻撃



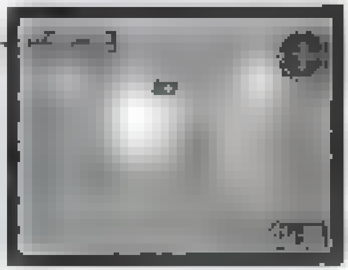
R ボタンを押すと、ターゲットサイト[illegible]敵を、装備している武器で攻撃します。攻撃によって与えるダメージは、距離や状況、装備の威力によって変化します。[illegible]に入っている場合でも弾は発射されますので、注意してください。

弾薬のリロード



装備している武器の弾薬が[illegible]

サブアームによる攻撃



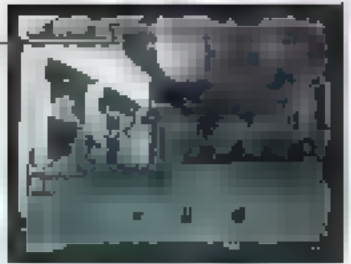
[illegible]

戦闘からの離脱

[illegible]

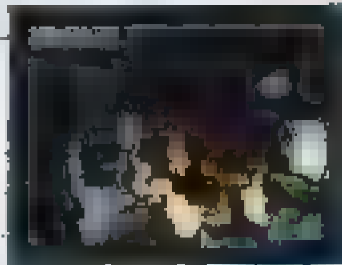
戦闘モード時の武器の変更・アイテムの使用

戦闘モード時、スタートボタンを押すとアタッチメントウインドウが開きます。ウインドウが開いている間は時間が停止しています。左側のウインドウには装備している武器と、その武器に装填されている弾薬が表示され、右側のウインドウには装備しているアーマーと、そのアタッチメントに装備されているアイテムがアイコン形式で表示されます。方向キーの左右で武器あるいは使用するアイテムを選び、○ボタンを押せば武器の変更、アイテムの使用ができます。なお、戦闘時武器を変更した際、その武器にあらかじめ弾薬が装填されていれば、弾薬がアタッチメントに無くても、その弾倉の弾薬が空になった時にリロードします。



弾薬の特性について

各弾薬には固有の射程距離が設定されています。同じ武器を装備していても、使う弾薬によって効果が大きく変わります。また、射程距離の長いライフル弾を使用してターゲットをうまくロックオンすると、距離による影響を受けません。また、アタッチメントには属性を持つものも多く、弱点や攻撃の属性によっては、通常よりも大ダメージを与えることも可能です。

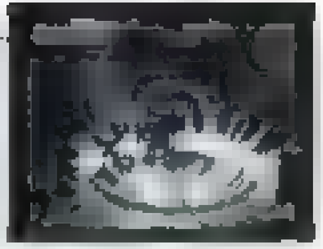


敵につかまったら・・・

敵につかまったり、まとわりつかれて身動きが取れなくなった場合、方向キーを…ように何度も押せば、敵の攻撃を振りほどいてすばやく逃れることができます。



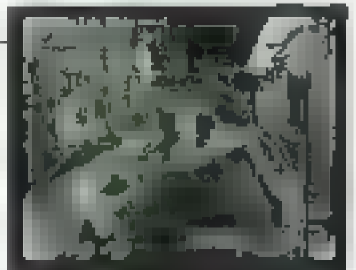
戦闘中のパラサイトエナジーの使用



アヤは、体内のミトコンドリアでATPを燃焼し、巨大なエナジーを作り出すことができます。これを「パラサイトエナジー」と呼びます。パラサイトエナジーは、画面右上に表示されるMP（ミトコンドリアポイント）を消費することで、攻撃、防御、回復、治療など、多目的に使用することが可能です。詳しくはP24を参照してください。

※ATP：アデノシン三リン酸

パラサイトエナジーの選択



戦闘中、[illegible]ボタンを使用すると時間が停止し、パラサイトエナジーメニューが開きます。方向キーの左右で使用するパラサイトエナジーを選び、[illegible]ボタンで決定してください。選択中には、そのパラサイトエナジーの効果範囲が緑色のワイヤーフレーム（パラサイトエナジーレンジ）で立体的に表示されます。アヤが対象となる場合は、自分の体内に効果を及ぼします。

パラサイトエナジーメニュー
[illegible]

敵感知レーダー
[illegible]

ATPロスと不発



[illegible]パラサイトエナジーを選択すると、アヤはATPを合成し始めます。[illegible]アヤは戦闘に集中しなければならず、[illegible]。[illegible]ATP[illegible]MPの消費[illegible]パラサイトエナジーが発動します。[illegible]不能中に敵から攻撃を受けると、ATPの合成は中断[illegible]。[illegible]パラサイトエナジーを選択するように[illegible]。

ステータス異常

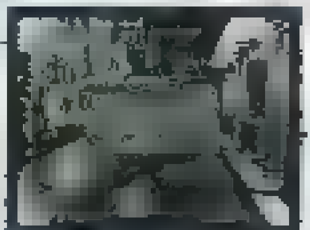


戦闘中に、敵からの攻撃で様々なステータス異常を起こすことがあります。ステータス異常は一定時間、様々な不利益をアヤにもたらしますが、戦闘が終了すると消滅します。各々のステータス異常がもたらす影響と、回復方法は以下の表を参照してください。

状態	アイコン	影響	回復方法(アイテム/P.E)
沈黙		パラサイトエナジーが使用できなくなる	時間経過
混乱		方向感覚が乱れ、移動に支障をきたす	時間経過、メタボリズム
[illegible]		武器の攻撃力が上がるが、攻撃するとHPが減少 P.E.は攻撃系のみ使用し[illegible]上昇する P.E.MAXレベルでMPのかわりにHPを消費する	時間経過
毒		HPが定期的に減少する。移動すると毒がまわり、さらに減少する	時間経過、解毒ポーション
マヒ		時々、行動不能になる（このような時、方向キーやランダムに何回も押せば早く動けるようになります）	時間経過、メタボリズム
暗闇		ターゲッティング不可になる	時間経過、メタボリズム

※メタボリズムあるいは(時間経過)[illegible]を使用すると、一定時間ステータス異常を予防することができます

戦闘終了



戦闘が終了すると、戦闘結果のウィンドウが開き、[illegible]EXP(経験値)、BP(バウンティポイント)、MP(?)[illegible]ポイントが表示されます。また、[illegible]アイテムを[illegible]ない場合は、[illegible]「アイテム[illegible]」[illegible]捨てなければなりません。

パラサイトエナジー(P.E.)

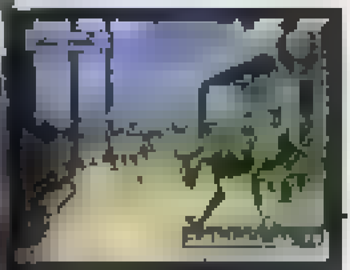
覚醒した[illegible]持ち[illegible]ているアヤ[illegible]特殊能力、パラサイトエナジー（P.E.）を使用することができます

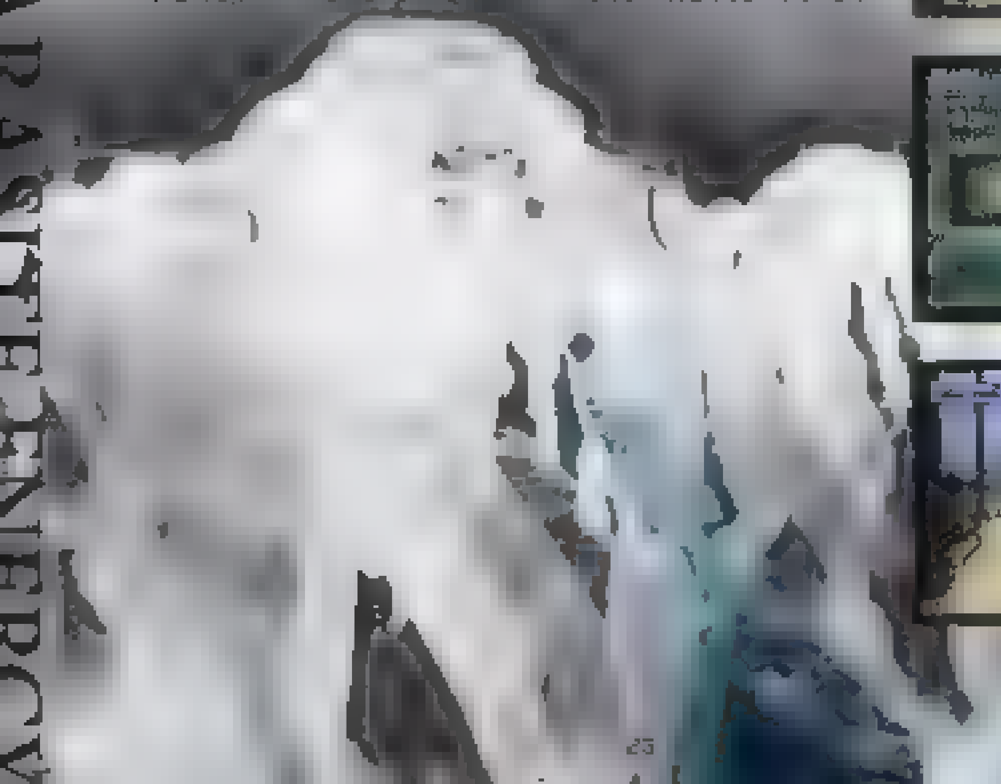
パラサイトエナジーの復活

[illegible]









種類とレベルアップ



パラサイトエナジーは、FIRE、WATER、WIND、EARTHの4つの属性に分かれ、[illegible]

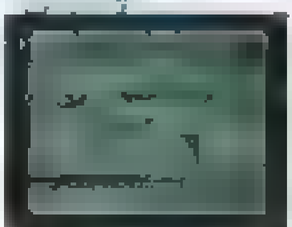


移動中も使用可能な「ヒーリング」

[illegible]

HPとMPの上昇について

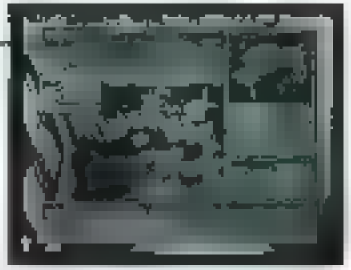
[illegible]



装備について

装備品は、主に武器、弾薬、アーマー、アイテムの4種類があります。購入することもあれば冒険の途中で入手することもあります。ここでは、購入の方法と装備の注意点を解説します。

購入の方法



戦闘で敵を全滅させると、BP（バウンティポイント）と呼ばれる賞金が貰えます。このBPを使って、装備を購入することができます。MISTの武器販売所の他、いくつかの場所で購入できるチャンスがあるかもしれません。

武器の改造



武器によっては、カスタムと改造できるものがあります。アイテムウインドウでカスタムパーツを選択し「使用」すると、改造されます。既に武器に対応する別のカスタムパーツを使っている場合、使用すると、武器に装着していたパーツは取り外され、アイテム欄に戻ります。

特殊な武器

武器によっては、弾薬、銃弾、バッテリーなどを使用するものがあります。
弾薬やバッテリーは、武器を購入できる場所で、別料金で補充してもらうことができます。

EQUIPMENT



データの見方　CAPACITY 装弾数　WEIGHT 重量　RANGE 射程距離　RATE 連射速度



M93R

CAPACITY 20rounds
WEIGHT [illegible]
RANGE 50
RATE [illegible]
[illegible]



グレネードピストル

CAPACITY 1round
WEIGHT 2kg
RANGE 250
RATE
[illegible]



PA3

CAPACITY [illegible]
WEIGHT [illegible]
RANGE 10
RATE
[illegible]



MP5A5

CAPACITY [illegible] 50rounds
WEIGHT [illegible]
RANGE [illegible]
RATE [illegible]
[illegible]



M4A[illegible]

CAPACITY [illegible]
WEIGHT [illegible]
RANGE [illegible]
RATE [illegible]
[illegible]



M4A[illegible]グレネード[illegible]

CAPACITY [illegible]
WEIGHT [illegible]
RANGE 500 250
RATE [illegible]
[illegible]

主な弾薬の種類



9mmパラベラム

power 10

[illegible]



グレネード

power 270

[illegible]



5.56ライフル

power 27

[illegible]



バックショット

power 40

[illegible]

主なアーマーの種類

ADD HP、ADD MPは、装備時に追加されるHP、MPの[illegible]。ATTACHMENTSは[illegible]。SPECIAL FEATURESは、そのアーマー[illegible]



タートルベスト

[illegible]

SPECIAL FUNCTION

[illegible]



タクティカルアーマー

[illegible]

SPECIAL FUNCTION

[illegible]



アサルトジャンパー

[illegible]

SPECIAL FUNCTION

[illegible]

その他のアイテム



タブレット／回復剤LV.1

ビタミン剤のタブレット。
HPを少量回復させる。
[メニューで使用 [illegible]回復、戦闘中に使用 [illegible]回復]



キーホルダー／コンバットライト

使い捨ての携帯照明具。
戦闘中に使用すると、前方の敵の視力を奪う。



ペットボトル／MP回復剤LV.1

[illegible]のミネラルウォーター。
MPを少量回復する。
[メニューで使用 [illegible]回復、戦闘中に使用 [illegible]回復]



ポーチ／セカンドポーチ

ベルトに取り付けるタイプの小型ポーチ。装備中のアーマーのアタッチメントを増設する。アタッチメント+1



キーアイテム／カテドラリアの鍵

[illegible]の鍵。
[illegible]



キーアイテム／モンキーレンチ

ボルトやナット等に[illegible]スパナ。

EXISTENT LOAD

CLUES FOR INVESTIGATION

捜査のヒント

操作の基本は、目と足!

事件捜査の最大のポイントは、小さな証拠や手がかりを見落とさず確実に見つけ出すこと。怪しそうなものは、○ボタンを押して調べてみてください。思わぬところにヒントが隠されているかもしれません。

一度に複数の敵と戦うには？

複数の敵と遭遇した時は、周りのものが利用できないか考えてみてください。例えば、狭い場所に誘い込めば、一匹ずつ相手にするだけですむかもしれませんし、あるいは、障害物を利用して敵をひっかけ、一方的に攻撃することができるかもしれません。

ムービースキップに注意！

最初のデモムービーやオープニングムービーだけでなく、ゲーム中に入るムービーシーンはすべてスタートボタンでスキップすることができます。もう、見たシーンをスキップしたい時に利用してください。ただし、うっかりスタートボタンを押してしまうと、ストーリーを見のがしてしまう時もあるので、注意してください。

株式会社スクウェア　スクウェア ユーザーサポート
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-27-1 サンフェリスタ目黒6F　PHONE 03-5496-7117(月～金 10:00～18:00 祝祭日は除く)
※ゲームの内容に関するお問い合わせには一切お答えしておりません。ご了承ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

